

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK MELALUI PERMAINAN PESAN BERANTAI DI TK TAUFIQ PERGURUAN ISLAM BAYUR

Mulyati

ABSTRAK

Latar belakang dalam penelitian ini adalah masih banyak ditemui anak yang kemampuan menyimaknya masih rendah. Upaya yang diperkirakan dapat dilakukan yaitu melalui permainan pesan berantai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak TK Taufiq Perguruan Islam Bayur. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus.

Kata kunci : Menyimak; pesan berantai.

A. Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk dari Pendidikan Pra Sekolah sesuai dengan Peraturan Pemerintah No 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Pra Sekolah, maka tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, yang diperlukan anak didik, dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pada usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah kemampuan berbahasa, karena penguasaan berbahasa sangat erat hubungannya dengan kemampuan kognitif anak cara berbicara anak menggambarkan sistematis hanya dalam berfikir.

Kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi merupakan sarana yang penting dalam kehidupan anak bahasa merupakan sebagai alat komunikasi merupakan alat untuk menyatakan pikiran serta perasaan kepada orang lain dan juga berfungsi untuk menyatakan imajinasi dan sesuatu emosional anak.

Pada usia Taman Kanak-kanak sangat sulit untuk melatih kemampuan anak menyimak dengan baik, dan untuk itu perlu ditingkatkan pengembangan kemampuan berbahasa dengan menirukan dan menyebutkan suara yang didengarnya, karena dengan menyimak anak dapat menghayati lingkungan di sekitarnya dan mendengarkan pendapat

orang lain melalui indra pendengaran, kemampuan menyimak ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain

Anak dapat dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya baik untuk dirinya sendiri maupun di tunjukan pada orang lain, menyimak berbicara melibatkan proses kognitif (berfikir) dan kosa kata yang sama, namun ada perbedaan bahasa sehingga anak dapat menerima dan mengekspresikan bahasa dengan cara yang unik dan bersifat individual yang meliputi kosa kata dan intonasi suara yang digunakan anak.

Hasil observasi di Taman Kanak-kanak Taufiq Perguruan Islam Bayur, peneliti menemukan kemampuan berbahasa anak masih kurang, ini terlihat pada saat guru berbicara anak tidak menyimak apa yang dibicarakan guru, di usia Taman Kanak-kanak sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan apa yang di bicarakan guru kerena tidak di pahami dan tidak di simak terlebih dahulu.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti akan mengaplikasikan permainan “Pesan Berantai” dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak dan melatih pendengaran dan daya ingat di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam pembelajaran menyimak
2. Kurangnya kosa kata anak dalam berbahasa.
3. Strategi guru dalam mengajar kurang menarik
4. Kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran bahasa.

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui permainan pesan berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur. Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa aplikasi permainan pesan berantai dapat meningkatkan daya ingat melatih pendengaran dalam kemampuan berbahasa di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur.
2. Bagi guru permainan pesan berantai dapat diterapkan sebagai salah satu pembaharuan pada pembelajaran bahasa.
3. Bagi Dinas Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini dengan mengaplikasikan media inovatif di lingkungan TK baik dalam kegiatan IGTK dan KKG khususnya.

4. Bagi penelitian lanjutan hasil peneliti ini dapat dijadikan sumber bacaan dalam pengembangan pengetahuan.

Anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup di dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan *pra-sekolah*, baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Badudu (dalam Dhieni, 2005: 11) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya.

Kecerdasan bahasa atau verbal linguistic berkaitan erat dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis beserta dengan aturan-aturannya. Seorang anak dalam verbal linguistic memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif. Gardner (dalam Musfiroh, 2005: 60), kecerdasan linguistik “meledak” pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut.

Bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan individu. Bromley menyebutkan 5 macam fungsi dari berbahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu:

- 1) Bahasa dapat mengubah atau mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dengan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.
- 2) Bahasa membantu perkembangan kognitif. Secara simbolik bahasa menjelaskan hal yang nyata dan tidak nyata. Bahasa memudahkan kita untuk mengingat kembali suatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang diperoleh.
- 3) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain

- 4) Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Cara anak usia dini yang sering kali mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman dan pendapatnya dengan cara mereka yang khas merupakan refleksi perkembangan kepribadian mereka.

Sesuai dengan acuan metodik khusus dalam pengembangan kemampuan berbahasa di taman-kanak-kanak Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1998: 29) bahwasanya kemampuan berbahasa melalui menyimak anak di Taman Kanak-kanak mempunyai arti penting baik di lingkungan anak sendiri dengan temannya maupun dengan lingkungannya dan di dalam pengembangan pendengaran, informasi yang disampaikan jelas, tepat dan singkat.

Dalam pelaksanaan teknik penyajian melalui permainan pesan berantai yaitu metode pemberian tugas dengan kemampuan yang diharapkan dicapai yaitu menirukan kembali 4 urutan kata (latihan pendengaran/ bahasa).

Merujuk dari hal yang diatas peneliti mencoba memodifikasi pesan berantai sehingga dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui menyimak daya fikir dan cara pengucapannya kembali dengan benar dan jelas.

Blake (dalam John D. Latuferu, 1998:11) hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu atau teknik pesan berantai.

Berpedoman pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak dimaksudkan agar belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep, serta dapat mengembangkan motivasi belajar dan anak bermain bersama dan memberi kesenangan dan kepuasan tersendiri dan dapat mengembangkan aspek berbahasa yaitu menyebutkan kembali kata yang didengar.

Piaget (1963:17) berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan merela tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka berlatih menggunakan informasi penyampaian pesan yang sudah ia dengar.

Dalam penggunaan teknik pembelajaran dengan komunikasi langsung yaitu melalui permainan pesan berantai dapat mengembangkan terutama dalam kemampuan menyimak dengan adanya keterlibatan berintegrasi dalam penyampaian pesan.

Manfaat permainan pesan berantai :

- 1) Bermain pesan berantai bermanfaat mengasah ingatan anak
- 2) Bermain pesan berantai bermanfaat mengasah kemampuan menyimak
- 3) Bermain pesan berantai bermanfaat untuk menanggulangi konflik anak
- 4) Bermain pesan berantai bermanfaat untuk mencerdaskan otak anak

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas yaitu ragam penelitian pembelajaran di kelas dan dilaksanakan oleh guru. Dalam masalah pembelajaran yang dihadapi guru untuk memperbaiki mutu pembelajaran dan meningkatkan mutu hasil pembelajaran.

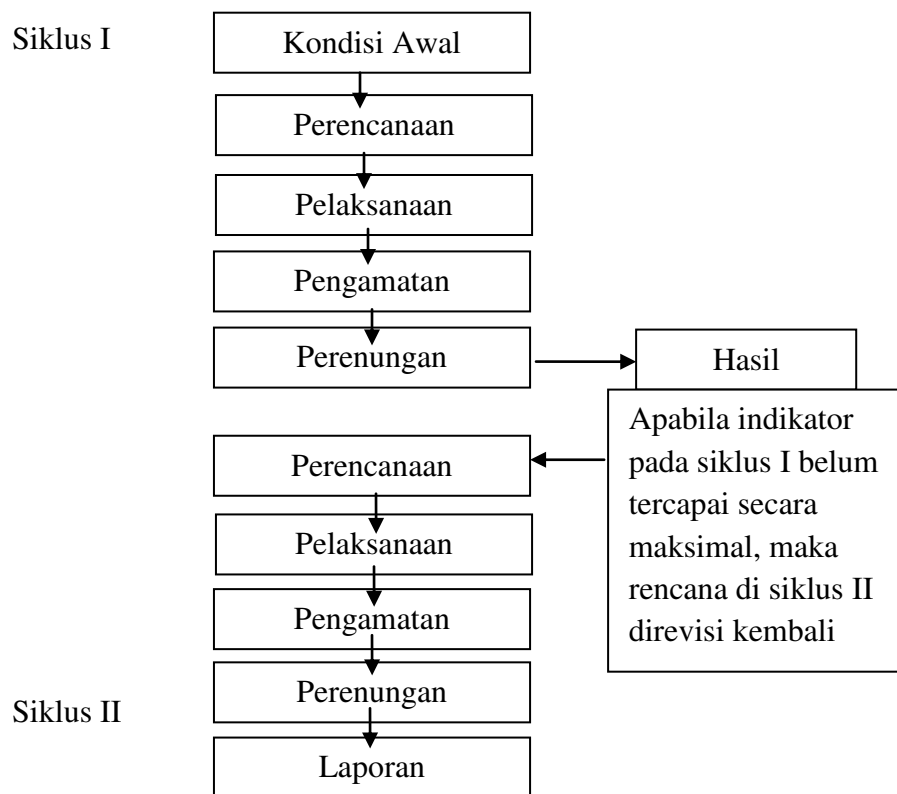
Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B2 di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur, Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Agam Propinsi Sumatera Barat dengan jumlah murid 15 orang terdiri dari 10 anak perempuan 5 orang anak laki-laki adapun penelitian memilih kelompok ini sebagai subjek penelitian karena kemampuan menyimak anak dalam bahasa masih kurang.

Prosedur penelitian akan dilaksanakan secara bersiklus yaitu siklus I dan II sangat ditentukan oleh hasil perenungan/ refleksi I, siklus I akan dilakukan selama 3 kali pertemuan dan siklus II akan dilaksanakan 3 kali pertemuan setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penelitian.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus: siklus I dan siklus II. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 siklus. Hasil observasi dan tes atau penilaian dalam tiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar aspek kognitif.

Arikunto (2008:16) mengemukakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu:

1. Perencanaan atau *planning*
2. Tindakan atau *acting*
3. Pengamatan atau *observing*
4. Refleksi atau *reflecting*



Bagan 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas
Teori Lewen (dalam Arikunto, 2006: 16)

Cara yang peneliti lakukan untuk mendapatkan data tersebut adalah sebagai berikut :

1) Observasi

Tabel 1. Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai

No	Aspek yang dinilai	Nilai							
		A		B		C		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Dapat menirukan kembali 4 urutan kata (latihan menyimak)								
2	Dapat memberikan informasi dalam penyampaian pesan								
3	Dapat mengulang kembali bahasa yang diterima								
4	Dapat menyebutkan kembali urutan kata yang didengar								
5	Berbicara lancar dengan kalimat sederhana								
Nilai rata-rata									

2) Wawancara

Tabel 2. Format wawancara anak

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
1	Apakah ananda dapat menirukan kembali urutan kata yang telah disimak?		
2	Apakah ananda dapat memberikan informasi dalam penyampaian pesan?		
3	Apakah ananda dapat menyebutkan kembali urutan kata yang didengar?		

3) Dokumentasi

Peneliti mendokumentasikan berupa RKH, lembar observasi dan foto hasil kegiatan anak.

Aktivitas anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya yang dapat dilihat pada format berikut.

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis data menurut Mills (dalam Igak 2007 : 5,4) mengatakan analisis data adalah adanya upaya yang dilakukan guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar.

Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Dengan menggunakan rumus di kemukakan Haryadi (2009:24) seperti di bawah ini :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentasi

f = Frekuensi

N = Jumlah Responden

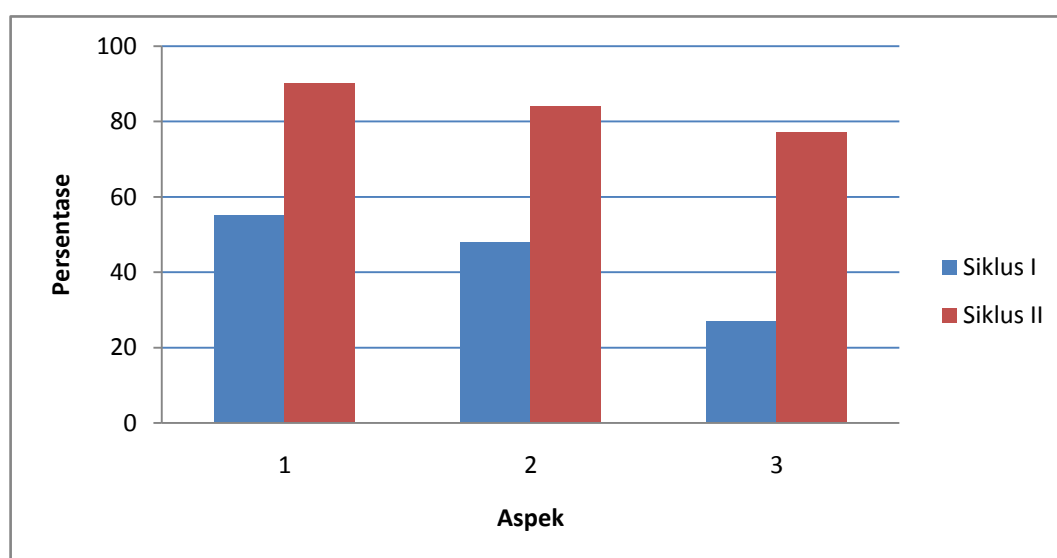
Sedangkan untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat, interpretasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut (dalam Hariyadi 2009:24).

Tabel 3
Klasifikasi Persentase

Klasifikasi	Persentase
Amat Baik	76-100 %
Baik	56-75 %
Cukup	26-55 %
Rendah	0-25 %

C. Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapat ada peningkatan kemampuan menyimak anak dari siklus I ke siklus II pada masing-masing aspek yang diamati. Pada siklus I untuk aspek 1, 2, dan 3 persentase keberhasilannya adalah 55%, 48%, dan 27%. Pada siklus II untuk aspek 1, 2, dan 3 persentase keberhasilannya menjadi 90%, 84%, dan 77%. Sebagaimana yang ditunjukkan oleh grafik 1 dibawah ini.



Grafik 1. Persentase Keberhasilan Kemampuan Menyimak anak pada Siklus I dan II

Masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan, persentase masing-masing pertemuan pada tiap siklus dapat kita lihat pada tabel rekapitulasi dibawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan 1, 2, dan 3

No	Aspek	Pertemuan I								Pertemuan II								Pertemuan III							
		Jumlah Anak = 15								Jumlah Anak = 15								Jumlah Anak = 15							
		A		B		C		R		A		B		C		R		A		B		C		R	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat memberikan informasi yang telah disampaikan guru	-	0	3	20	4	27	8	53	-	0	5	33	4	27	6	40	1	7	7	47	4	27	3	20
2	Anak dapat menirukan kembali 5 urutan kata yang telah disampaikan guru	-	0	2	13	4	27	9	60	-	0	4	27	4	27	7	47	-	0	8	53	4	27	3	20
3	Anak dapat menyimak kata-kata yang telah disampaikan guru	-	0	2	13	5	33	8	53	-	0	5	33	5	33	5	33	-	0	7	47	4	27	4	27
4	Anak dapat mengulang kembali bahasa yang diterima	-	0	2	13	4	27	9	60	-	0	3	20	4	27	8	53	-	0	4	27	4	27	7	47
5	Anak dapat berbicara lancar dengan kata-kata	-	0	1	7	5	33	9	60	-	0	4	27	5	33	6	40	-	0	5	33	5	33	5	33
	Nilai Rata-Rata	0	0	2	13,33	4,40	29,33	8,60	57,33	0	0	4,20	28,00	4,40	29,33	6,40	42,67	0,20	1,33	6,20	41,33	4,20	28,00	4,400	29,33

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentasi

F = Frekuensi nilai siswa

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Dari rekapitulasi hasil observasi pada siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menyimak dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 dan ke pertemuan 3 dari setiap aspek yang diamati.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan 1, 2, dan 3

No	Aspek	Pertemuan I								Pertemuan II								Pertemuan III							
		Jumlah Anak = 15								Jumlah Anak = 15								Jumlah Anak = 15							
		A		B		C		R		A		B		C		R		A		B		C		R	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak dapat memberikan informasi yang telah disampaikan guru	3	20	8	53	4	27	-	0	4	27	10	67	1	7	-	0	5	33	10	67	-	0	-	0
2	Anak dapat menirukan kembali 5 urutan kata yang telah disampaikan guru	1	7	8	53	6	40	1	7	2	13	10	67	3	20	-	0	3	20	12	80	-	0	-	0
3	Anak dapat menyimak kata-kata yang telah disampaikan guru	-	0	8	53	4	27	3	20	1	7	10	67	4	27	-	0	2	13	10	67	3	20	-	0
4	Anak dapat mengulang kembali bahasa yang diterima	2	13	7	47	4	27	2	13	3	20	8	53	4	27	-	0	4	27	9	60	2	13	-	0
5	Anak dapat berbicara lancar dengan kata-kata	-	0	7	47	7	47	1	7	1	7	8	53	6	40	-	0	3	20	9	60	3	20	-	0
	Nilai Rata-Rata	1,20	8,00	7,60	50,67	5,00	33,33	1,40	9,33	2,20	14,67	9,20	61,33	3,60	5,00	0	0	3,40	22,67	10,00	66,67	1,60	10,67	0	0

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentasi

F = Frekuensi nilai siswa

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Dari rekapitulasi hasil observasi pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menyimak dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 dan ke pertemuan 3 dari setiap aspek yang diamati.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I dan siklus II dapat dilihat keberhasilan bahwa permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada anak :

1. Hasil wawancara dalam mengikuti kegiatan ada peningkatan yaitu dari 60% menjadi 90%.
2. Ditinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil dengan rata-rata penilaian 89,34%.
3. Persentase kemampuan menyimak anak melalui permainan pesan berantai meningkat.
 - a. Anak dapat menyimak informasi pesan yang disampaikan guru pada siklus I anak yang mendapat nilai baik 47% dan pada siklus II meningkat menjadi 67%.
 - b. Anak dapat meniru kembali yang sudah diucapkan oleh guru. Pada siklus I anak yang mendapat nilai baik sebanyak 53% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%.
 - c. Anak dapat menyimak kata-kata yang telah disampaikan guru, pada siklus I anak yang mendapat nilai baik sebanyak 27% dan pada siklus II meningkat menjadi 67%.
 - d. Anak dapat melakukan 1-3 perintah dari guru siklus I anak yang mendapat nilai baik sebanyak 27% dan pada siklus II meningkat menjadi 60%.
 - e. Anak dapat bercerita lancar dengan kata-kata sederhana, pada siklus I anak yang mendapat nilai baik sebanyak 33%, pada siklus II meningkat menjadi 60%.

Berdasarkan persentase kemampuan menyimak anak melalui permainan pesan berantai dalam kategori sangat baik mengalami peningkatan, hal ini disebabkan karena menyimak dengan menggunakan permainan merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan perkembangan anak, membuat anak lebih mampu menyampaikan kata-kata sederhana, kesimpulannya penelitian ini telah berhasil dilakukan. Namun demikian kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak jauh lebih penting artinya tanpa strategi yang menyenangkan bagi anak didik maka tidak akan tercipta pembelajaran yang optimal bagi anak. Anak tidak dapat membangun konsep atau

pengetahuan dalam kondisi terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain (dalam takdirotun musfiroh, 2008:8).

Hasil wawancara tingkat kesenangan belajar anak yang secara langsung ditanyakan kepada anak memperoleh nilai rata-rata peningkatan dari siklus I. Hasil wawancara pada siklus II memperoleh nilai rata-rata melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75%.

E. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Agar tujuan kemampuan menyimak anak bisa tercapai secara optimal, diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode dan strategi mengajar yang tepat untuk peningkatan kemampuan menyimak serta, melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
2. Pelaksanaan permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak dan menambah kosa kata anak, serta dapat menumbuhkan minat anak dalam berbicara dan rasa keingintahuan anak.
3. Kemampuan menyimak anak dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dengan menggunakan permainan pesan berantai pada anak kelompok B di TK Taufiq Perguruan Islam.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun untuk kesempurnaan penelitian tindakan kelas dimasa yang akan datang.

1. Guru hendaknya mampu menggunakan metode dan strategi dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak cepat bosan dan tujuan pelajaran akan tercapai secara optimal.
2. Guru diharapkan dapat memahami dan memotivasi dalam menggunakan media yang bervariasi kepada anak untuk peningkatan kemampuan menyimak.
3. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
4. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.

5. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

F. Daftar Rujukan

- B.E.F. Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Betri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2005. *Standar Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Citra Umbara
- Depdikbud. 1998. *Metode Pengembangan Kemampuan Berbahasa*. Jakarta. Depdikbud
- Depdikdas. 1998. *Pedoman Pengembangan Kemampuan Berbahasa di TK*. Jakarta: Depdikdas
- Chamsimar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Padang*. Padang: FIP UNP
- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Igak Wardani. Dkk. 2007. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mahyudin Ritawati. 2007. *Hands Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: FIP UNP
- PG PAUD. 2010. *Pedoman Penelitian Skripsi*. Padang: UNP
- Musfiroh Takbiratun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Siti Aisyah. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sujiono, Nuraini Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Idektif
- Sudono Anggani. 1995. *Alat-alat Permainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud